**Over het product**

Het product PocketTopo is een applicatie voor een mobiele android apparaat. Het product is ontworpen en geprogrammeerd door team Topo. Dit product heeft als doelgroep scholieren die hun topografie moeten leren. Met dit product is het mogelijk om topografie op een moderne manier te leren. Wij als team Topo hopen dat het leren van topografie dan niet meer als een obstakel wordt gezien maar meer als spel. Het product bestaat uit meerdere pagina’s, in dit geval activities. We hebben een MainActivity, dit is het beginscherm van de applicatie. Vanuit de MainActivity kan er worden overgegaan naar de volgende activities: SelectionActivity, SettingsActivity, InfoActivity. De SelectionActivity zorgt ervoor dat de gebruiker een input kan geven met wat hij wil oefenen en op wat voor een manier hij dat wil doen. Zodra een keuze is gemaakt kan de gebruiker overgaan op het echte oefenen. Na het oefenen krijgt de gebruiker zijn resultaten van de afgeronde oefensessie .In SettingsActivity kan de gebruiker een aantal instellingen aan en uitzetten , bijvoorbeeld geluidseffecten of herhalingen op vragen. De InfoActivity is voorzien van informatie over het product.

**Eigenschappen**

Het product PockeTopo is dus een manier om modern topografie te leren. De applicatie heeft een aantal eigenschappen. Zodra er een selectie is gemaakt in de SelectionActivity kan het spel dus gegevens, op basis van de input van de gebruiker, uit de database halen. Met de elementen die uit de database zijn gehaald creëert de app een aantal standaard vragen. Als daarnaast nog gekozen is voor meerkeuze vragen, creëert de app een lijst met distractors, dit zijn foutieve antwoorden. Daar bovenop genereert de app alleen buttons als het een meerkeuze vraag is. Verder kan er worden gekozen voor open vragen en voor aanwijsvragen. Open vragen zijn te beantwoorden door middel van één naam in te typen. Natuurlijk kan het voorkomen dat er in de database een andere spelling voorkomt. Bijvoorbeeld ’s-Hertogenbosch in plaats van Den-Bosch. Beide namen wijzen op hetzelfde stadje. Door middel van een “vorige goed” button kan de gebruiker zelf bepalen of dit antwoord goed of fout was. Aanwijsvragen zijn ook open vragen maar in plaats van een woord in te vullen moet de gebruiker ergens op het scherm aantikken waar de plek zit. Bij de aanwijsvragen werken wij met grotere marges omdat dit moeilijker kan zijn. Verder is het mogelijk om vragen die verkeerd zijn beantwoord te herhalen. Deze vragen worden opnieuw achteraan de lijst toegevoegd.

Zoals net gezegd, na de oefensessie krijgt de gebruiker feedback terug over hoe hij of zij het heeft gedaan. Deze feedback is op onze eigen indicatie gebaseerd.